

Rise of Empires

Aiuto giocatore: riassunto delle regole v1.1

Autore v1.0: Polloviparo – Reimpaginazione: Rayden



La Tana
dei Goblin
<http://www.goblins.net>

Preparazione iniziale

Ogni giocatore riceve: 5 cubetti, 5 monete, 2 dischi risorsa, un segnalino alleanza, 9 dischi azione (di cui uno va messo sul percorso segna punti, uno sullo spazio 16 del percorso Cibo e uno sul percorso Ordine del turno).

Sistemare le tessere negli appositi spazi:

- Tessere Territorio: pile da 4 tessere
- Tessere Progresso: pile da 6 tessere (partendo dall'alto 2 x Era I, 2 x Era II, 2 x Era 3)
- Tessere Città: ogni pila, dall'alto, Era IA, IB, IIA, IIB, IIIA, IIIB
- Tessere Impero: 1 su ogni spazio Era I a faccia in su

Sequenza di gioco

6 Turni (3 Ere, ciascuna A e B): IA, IB, IIA, IIB, IIIA, IIIB. Ogni turno:

1. Nuove tessere

Inizio del gioco: girare le 8 tessere Progresso, le 10 tessere Territorio e le 5 tessere Città, in cima alle pile.

- Rimuovere i dischi risorsa dal percorso del commercio.
- Le tessere non scelte da nessun giocatore sono messe a fianco della plancia e disponibili per i turni successivi, tranne le meraviglie che sono scartate.
Nelle partite a 2 o 3 giocatori tutte le tessere non scelte sono rimosse tranne quelle tessere segnalate in rosso.
- Girare un nuovo set di tessere Città (Solo 5 città in Era I e II)
- Rimettere tutte le tessere Impero sul display con la faccia dell'Era in corso rivolta verso l'alto.

2. Azioni dei giocatori: 6 per giocatore, 1 alla volta seguendo l'ordine di gioco.

Fase A: Piazzare i dischi azione negli appositi spazi, da destra a sinistra (n° gioc./righe disp.: 5/10, 4/8, 3/6, 2/4).

Fase B: Rimuovere i dischi azione, ricordando che:

- Occorre pagare 1 moneta/VP/cubetto/disco risorsa/cibo per ogni disco a sinistra del disco rimosso.
- Si può scegliere di non compiere nessuna azione rimuovendo il disco, ma si deve comunque pagare se sono presenti dei dischi a sinistra di quello rimosso.

• 2.1 Prendere una tessera progresso

- Non sono ammessi duplicati di una tessera appartenenti alla stessa Era.
- Se la tessera appartiene all'Era precedente: pagare 1 moneta.
- Se la tessera appartiene all'Era I, presa nell'Era III: pagare 2 monete.
- Le tessere con "azioni libere" possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante le azioni successive, una volta per turno.

• 2.2 Prendere una tessera Territorio

Sono ammessi duplicati di una tessera e non ci sono costi per tessere appartenenti ad Ere precedenti.

- Pianura = 1 cubetto giocatore e 2 punti cibo.
- Isola = 1 cubetto giocatore e 1 punto cibo.
- Foresta = 2 cubetti giocatore e 2 punti cibo.
- Montagna = 3 cubetti giocatore e 3 punto cibo.
- Villaggio = 6 diverse, ciascuna frutta 1VP e 1 Moneta/1 disco risorsa/1punto cibo/1 cubetto giocatori.

• 2.3 Prendere una tessera Città

- Sono ammessi duplicati di una tessera e non ci sono costi per tessere appartenenti ad Ere precedenti.
- Pagare il costo (aggiustamenti di risorse, cibo ecc. saranno eseguiti successivamente)
Se i costi in cibo o risorse non vogliono essere affrontati, la tessera Città può essere rimossa prima della fase punteggio.
- Per le tessere Meraviglia, una volta pagato il costo guadagnare subito i PV e scartare la tessera.

• 2.4 Prendere una tessera Impero

- Piazzare quanti cubetti si desiderano dalla propria riserva (non dalla riserva generale) in un'area già occupata da propri cubetti all'inizio del turno, o in aree adiacenti ad essa. Il numero delle aree in cui si possono piazzare i cubetti è indicato sulla tessera stessa.
- Se non si possiede alcuna area, i cubetti possono essere piazzati in qualsiasi area ammessa dall'Era in corso (es. all'inizio del gioco qualsiasi area dell'Era I).
- Si possono piazzare cubetti anche in aree occupate da altri giocatori.

- Nell'area del "Mediterraneo" si possono piazzare cubetti solamente se c'è l'acqua sulla tessera impero.
- Si può scegliere di rimuovere tutti i cubetti dalla mappa per iniziare un nuovo impero su aree permesse dall'Era in corso o da Ere precedenti.
- Un'area è controllata da un giocatore se questi possiede più cubetti degli altri giocatori presenti nella stessa area. Se l'area attribuisce VP il giocatore con più cubetti acquisisce il numero di VP maggiore, il secondo per numero di cubetti il numero di VP inferiore.
In caso di parità, i VP e le eventuali rendite sono ripartite fra i giocatori, arrotondando per difetto.
- Il "Nuovo Mondo" e il "Lontano Est" possono essere utilizzati nell'Era II e nell'Era III, se la tessera impero mostra l'acqua.
Restrizione dell'Era II: la tessera "Progresso nella Navigazione" deve essere in gioco prima che il "Nuovo Mondo" e il "Lontano Est" siano accessibili.
- Se un giocatore ha cubetti solo nel "Nuovo Mondo" o nel "Lontano Est", la tessera impero deve contenere l'acqua per poter ristabilire cubetti nel "Vecchio Mondo".

Battaglie: (opzionali)

Il giocatore può scegliere una regione occupata sia da lui che da avversari; a quel punto può, rimuovendo (mettendoli nella riserva generale) il numero di propri cubetti indicato in basso a sinistra sulla tessera (ATTACCANTE), rimuovere (nella riserva generale) un numero di cubetti indicato in basso a destra sulla tessera, appartenenti ad un avversario a scelta (DIFENSORE).

Sono presenti due tessere, disponibili nell'Era II e III che possono portare da 0 a 2 battaglie in diverse regioni. Battaglie in due diverse regioni sono ammesse solo nell'Era III, pertanto nell'Era II si può utilizzare solo la riga sopra, mentre nell'Era III, solo una o entrambe le righe presenti sulla tessera.

• **2.5 Commercio**

- Piazzare il numero di dischi risorsa richiesti in uno spazio disponibile (vuoto) sul percorso del commercio.
- Ricevi immediatamente monete o VP
- Puoi utilizzare solamente spazi che mostrano il colore dell'Era in corso.

Le caselle occupate nel percorso del commercio si liberano alla fine di ogni turno.

3. Cibo

Ogni giocatore, seguendo l'ordine di gioco, aggiusta il proprio segnalino cibo, dopo aver calcolato entrate e perdite in base alle tessere e alle aree che controlla.

- Una volta raggiunto lo 0, perde 1 VP per ogni ulteriore cibo in riduzione.
- Una volta raggiunto il 20, guadagna 1 moneta ogni 2 ulteriori cibo che guadagna.
- Nell'ultimo turno entrate e perdite sono raddoppiate.

4. Rendite

A turno ogni giocatore riceve monete, dischi risorsa e cubetti dalle tessere e dalle aree della mappa che controlla. Alcune tessere città necessitano del pagamento di 1 disco risorsa per essere mantenute, altrimenti vanno rimosse.

5. Punti vittoria

Ogni giocatore riceve VP dalle tessere Città, alcune tessere Territorio e Progresso, e per il controllo di alcune regioni.

6. Nuovo ordine del turno

I giocatori scelgono come disporre i propri segnalini sul percorso ordine del turno in ordine inverso rispetto ai PV (chi ha meno PV sceglie per primo). In caso di pareggio, il giocatore con il valore minore risultante dalla somma di monete, cubetti e dischi risorsa, ha la precedenza. Se c'è ancora un pareggio il giocatore più indietro nel turno precedente ha la precedenza.

Fine delle Ere I e II: pagamento delle tessere e declino della popolazione

I giocatori devono:

- Pagare 1 moneta per ogni tessera Progresso che vogliono mantenere. In caso contrario vanno rimosse.
- Pagare 1 cubetto dalla riserva personale per ogni tessera Città che vogliono mantenere. In caso contrario vanno rimosse.
- Rimuovere la metà (arrotondata per eccesso) dei cubetti presenti sulle regioni della mappa.

Le tessere Territorio sono mantenute gratuitamente.

Fine dell'Era III: termine del gioco

I giocatori ricevono 1VP ogni 3 monete (arrotondate per difetto) e 1VP ogni 3 dischi risorsa (arrotondati per difetto). Vince chi ha più VP. In caso di pareggio, vince chi ha più monete.